

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan suatu sarana yang dibuat untuk mempermudah kegiatan bagi kelangsungan hidup dan kenyamanan hidup manusia. Seiring perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat terutama pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dimana komputer sudah banyak mengalami perubahan yang membuat setiap pengguna dapat menggunakannya dengan mudah baik dari segi bentuk maupun fungsi.

Multimedia merupakan sebuah penyajian informasi dengan mempergunakan lebih dari satu elemen, seperti teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu kemasan yang dapat disajikan secara interaktif. Dalam dunia pendidikan multimedia digunakan sebagai media presentasi atau menyampaikan materi. Multimedia interaktif menjadi salah satu pilihan dalam pembuatan media pembelajaran, dengan multimedia interaktif pembelajaran lebih mudah dan praktis, serta siswa senang dan lebih mudah dalam memahami, karena pada umumnya siswa lebih menyukai hal yang menyenangkan.

Di salah satu sekolah yaitu Taman Kanak-kanak Pertiwi Gumul Klaten, berdasarkan permasalahan siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis serta mengenali huruf hijaiyah yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih manual, oleh sebab itu penulis melakukan penelitian untuk membuat dan merancang aplikasi pembelajaran interaktif khususnya untuk materi tentang

pengenalan huruf hijaiyah agar lebih efektif dan memudahkan untuk menjelaskan materi sehingga siswa lebih berminat dalam belajar.

Untuk itulah **“Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Gumul Klaten”** dipilih sebagai judul Tugas Akhir dimana aplikasi ini diharapkan mampu membantu para guru di TK Pertiwi Gumul Klaten dalam mengajarkan pengenalan huruf hijaiyah kepada anak didiknya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada maka kesimpulan yang diperoleh dari permasalahan yang dihadapi yaitu : **“Bagaimana cara membuat media interaktif pembelajaran tentang pengenalan huruf hijaiyah bagi siswa TK Pertiwi Gumul Klaten ?”**

1.3 Batasan Masalah

Dalam sebuah penelitian memerlukan adanya batasan masalah sehingga dapat membuat penelitian menjadi lebih baik dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan dapat dituju sesuai dengan kebutuhan.

1. Membuat media pembelajaran interaktif tentang pengenalan huruf hijaiyah untuk anak TK Pertiwi Gumul Klaten.
2. Perancangan media pembelajaran interaktif membahas tentang huruf hijaiyah Software yang digunakan adobe flash, adobe photoshop, dan adobe

3. Pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia dini di TK Pertiwi Gumul Klaten.
4. Perancangan media berbentuk CD interaktif pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Diploma-3 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Dimana pelaksanaannya mengandung beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis sebagai berikut :

1. Membuat media interaktif pembelajara pengenalan huruf hijaiyah untuk anak Taman Kanak-kanak Pertiwi Gumul.
2. Memberikan suatu media pembelajar interaktif dalam bentuk program aplikasi multimedia berupa interaktif.
3. Membuat media pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
Menjadikan suatu pengalaman dalam bentuk nyata perancangan serta membuat media pembelajaran interaktif dengan teknologi multimedia sebagai bekal diluar UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Siswa
Membantu mempermudah dalam memahami materi yang diberikan serta menambah ketertarikan pada isi dari materi.

3. Bagi Masyarakat Umum

Menambah pengetahuan bagi masyarakat tentang multimedia interaktif yang dapat dipahami dan dapat membantu proses proses pembelajaran anak usia dini tentang pentingnya pengenalan huruf hijaiyah.

1.6 Metode Penelitian

1. Pengumpulan Data

Dengan pengumpulan data yang didasari pada buku dan literature lain yang ada di perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang berkaitan dengan tugas akhir tentang media interaktif pembelajaran.

2. Observasi

Melakukan sebuah penelitian dengan mengadakan observasi ke obyek secara langsung dengan mendatangi TK Pertiwi Gumul Klaten.

3. Wawancara

Penulis melakukan Tanya jawab dengan obyek terkait Tugas Akhir untuk membuat sebuah penelitian dan konsep yang diinginkan agar memiliki kesamaan pendapat antara penulis dan obyek yang digunakan untuk melaksanakan penelitian Tugas Akhir.

4. Dokumentasi

Penulis mengambil gambar kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif sebagai bukti observasi serta pengumpulan data, dengan tujuan penulis tidak melenceng dalam menulis tugas akhir.

1.7 Sistematika Penelitian

Secara garis besar Tugas Akhir ini dibagi atas 6 (enam) bab dan beberapa lampiran. Adapun keenam bab tersebut adalah :

BAB 1: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Sistematika Penelitian.

BAB 2: LANDASAN TEORI

Pada Bab ini memuat tentang teori dasar multimedia interaktif pembelajaran tentang huruf hijaiyah dan landasan teori menjadi acuan dalam pembuatan program. Landasan teori membahas tentang konsep dasar multimedia dan software yang digunakan.

BAB 3: TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini menjelaskan tentang obyek penelitian seperti lokasi, alamat sekolah, visi dan misi, struktur organisasi dan lain sebagainya

BAB 4: IMPLEMENTASI SISTEM

Di dalam bab ini disajikan tentang pengertian implementasi sistem, tujuan implemetasi,kebutuhan sistem, serta menu dalam aplikasi.